

서지상세보기

◀ 최종공보

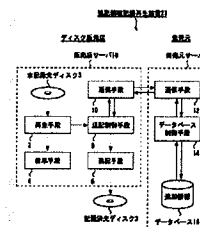
◀ 이전

▶ 다음

▶ 출력

▶ 닫기

|                           |   |              |
|---------------------------|---|--------------|
| ▶ (54) 명칭(Title)          | DEVICE, METHOD, AND PROGRAM FOR WRITE ONCE READ MANY INFORMATION RECORDING AND REPRODUCTION, AND COMPUTER- READABLE PROGRAM STORAGE MEDIUM WHERE THE PROGRAM FOR WORM (WRITE ONCE READ MANY) RECORDING AND REPRODUCTION IS RECORDED |              |
| ▶ (19)(13) 구분             | ● JP A  | ▶ 국가별 특허문헌코드 |
| ▶ (11) 공개번호(Pub.No.)/ 일자  | 2003228962 (2003.08.15)   |              |
| ▶ (21) 출원번호(Appl.No.)/ 일자 | 2002020558 (2002.01.29)   |              |
| ▶ (51) 국제특허분류(Int. Cl.)   | G11B 27/034; A63F 13/00; G11B 7/004; G11B 7/0045; G11B 7/013; G11B 20/10; G11B 20/12; G11B 27/00  |              |
| ▶ (51) IPC INDEX          |   |              |

대표도  
(Representative Drawing)

|                     |  |  |
|---------------------|--|--|
| ▶ (57) 요약(Abstract) | <p>PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a device, method, and program for WORM (write once read many) information recording and reproduction with which different contents are reproduced when a plurality of optical disks where the same contents as some specified contents are recorded are reproduced and a computer-readable program storage medium where the program for WORM information recording and reproduction is recorded.</p> <p>SOLUTION: Provided are a decision means 8 of deciding whether WORM information is already present in a WORM area where WORM information for modifying contents reproduced from an optical disk 3 is recorded and a WORM means 6 which records the WORM information in the WORM area when it is decided the WORM information is not present in the WORM area; and the contents are reproduced while altered according to the WORM information recorded in the WORM area. COPYRIGHT: (C)2003,JPO</p> |  |
|---------------------|--|--|

## ▼ 세부항목 숨기기 설정

※ 아래항목중 불필요한 항목이 있으면 "세부항목숨기기 설정"을 이용하시기 바랍니다.

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| ▶ (71) 출원인(Applicant)          | SONY CORP   |
| ▶ (72) 발명자(Inventors)          | NAKAJIMA KOICHI<br>KANEDA YORIAKI<br>SAKINO TOSHIHIKO |
| ▶ (30) 우선권번호(Priority No.)/ 일자 |   |

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-228962

(P2003-228962A)

(43) 公開日 平成15年8月15日 (2003.8.15)

| (51) Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号 | F I           | テ-マ-コ-ト* (参考) |
|---------------------------|------|---------------|---------------|
| G 1 1 B 27/034            |      | A 6 3 F 13/00 | H 2 C 0 0 1   |
| A 6 3 F 13/00             |      | G 1 1 B 7/004 | C 5 D 0 4 4   |
| G 1 1 B 7/004             |      | 7/0045        | C 5 D 0 9 0   |
| 7/0045                    |      | 7/013         | 5 D 1 1 0     |
| 7/013                     |      | 20/10         | D             |

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 8 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2002-20558(P2002-20558)

(22) 出願日 平成14年1月29日 (2002.1.29)

(71) 出願人 000002185

ソニー株式会社

東京都品川区北品川6丁目7番35号

(72) 発明者 中島 浩一

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(72) 発明者 金田 頼明

東京都品川区北品川6丁目7番35号 ソニー株式会社内

(74) 代理人 100082762

弁理士 杉浦 正知 (外1名)

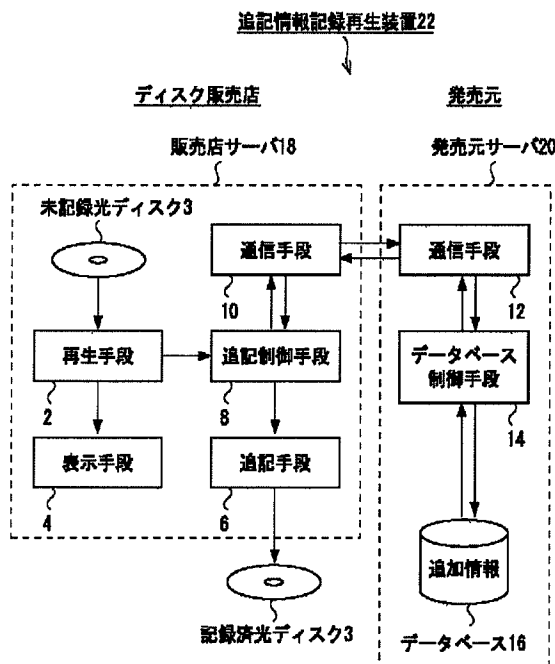
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 追記情報記録再生装置、追記情報記録再生方法、追記情報記録再生プログラム及び、追記情報記録再生プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能なプログラム格納媒体

(57) 【要約】

【課題】 ある特定のコンテンツと同一のコンテンツを記録した複数の光ディスクを再生した場合に、それぞれ異なる内容が再生される追記情報記録再生装置、追記情報記録再生方法、追記情報記録再生プログラム及び、追記情報記録再生プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能なプログラム格納媒体を提供すること。

【解決手段】 光ディスク3から再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断手段8と、前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記手段6とを有し、前記コンテンツは、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて変更されつつ再生される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断手段と、  
前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記手段とを有し、  
前記コンテンツは、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて変更されつつ再生されることを特徴とする追記情報記録再生装置。

【請求項2】 前記光ディスクには、前記コンテンツとして、選択可能な複数の選択コンテンツが記録されており、前記追記情報に基づいて複数の前記選択コンテンツの内の少なくとも1つが選択されて、前記コンテンツの一部として再生される構成としたことを特徴とする請求項1に記載の追記情報記録再生装置。

【請求項3】 前記コンテンツは、ゲームに関するソフトウェアであることを特徴とする請求項1に記載の追記情報記録再生装置。

【請求項4】 前記追記情報は、前記ゲームの一部の展開に差し替わる他の展開に関する情報であることを特徴とする請求項1に記載の追記情報記録再生装置。

【請求項5】 前記追記情報は、前記ゲームの登場人物或いは登場物に関する情報であることを特徴とする請求項1に記載の追記情報記録再生装置。

【請求項6】 光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断ステップと、  
前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記ステップと、  
前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて前記コンテンツを変更しつつ再生する再生ステップとを有することを特徴とする追記情報記録再生方法。

【請求項7】 光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断手段と、  
前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記手段として機能させると共に、  
前記コンテンツを、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて変更させつつ再生させることを特徴とする追記情報記録再生プログラム。

【請求項8】 光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断手段と、

前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記手段として機能させると共に、  
前記コンテンツを、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて変更させつつ再生させる追記情報記録再生プログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読み取り可能なプログラム格納媒体。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、データ記録領域に記録されたコンテンツが再生される光ディスクに追記情報を追記する追記情報記録再生装置、追記情報記録再生方法、追記情報記録再生プログラム及び、追記情報記録再生プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能なプログラム格納媒体に関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】近年の情報産業の発達により、光ディスク等の記録メディアにゲームソフトウェア等のコンテンツを格納させて流通させる手法が主に採用されている。以下、記録メディアの一例として光ディスクを採用して説明する。従来の光ディスクは、所定のドライブ装置において再生処理が開始されると、コンテンツが読み出されて再生される。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところが、従来の光ディスクでは、記録されたコンテンツの内容と同一の内容がそのまま再生されるだけであった。従って、ある特定のコンテンツが記録された光ディスクは、何枚購入して再生しても同一の内容が再生されるだけであった。

【0004】そこで本発明は上記課題を解決し、ある特定のコンテンツと同一のコンテンツを記録した複数の光ディスクを再生した場合に、それぞれ異なる内容が再生される追記情報記録再生装置、追記情報記録再生方法、追記情報記録再生プログラム及び、追記情報記録再生プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能なプログラム格納媒体を提供することを目的としている。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的は、請求項1の発明にあっては、光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断手段と、前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記手段とを有し、前記コンテンツは、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて変更されつつ再生されることを特徴とする追記情報記録再生装置により、達成される。請求項1の構成によれば、光ディスクからは、コンテンツが再生されるようになっている。この光ディスクには、再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が追記領域に追記されるように

なっている。この光ディスクは、まず追記領域に追記情報が存在しているか否かが判断され、存在していない場合には追記領域に追記情報が記録される。追記領域に追記情報が記録された光ディスクは、追記領域の追記情報に基づいてコンテンツが変更されつつ再生される。従って、光ディスクは、コンテンツがそのまま再生される代わりに、追記された追記情報に基づく変更がなされたコンテンツが再生される。このため、各光ディスクは、例えば追記する追記情報を様々に設定すれば、異なるコンテンツが再生されることになり、例えば同一のエンドユーザによって複数購入された場合でも飽きることなく楽しめるようになる。

【0006】請求項2の発明は、請求項1の構成において、前記光ディスクには、前記コンテンツとして、選択可能な複数の選択コンテンツが記録されており、前記追記情報に基づいて複数の前記選択コンテンツの内の少なくとも1つが選択されて、前記コンテンツの一部として再生される構成としたことを特徴とする。請求項2の構成にあっては、請求項1の作用に加えて、追記情報に基づいて複数の前記選択コンテンツの内の少なくとも1つが選択されて、コンテンツの一部として再生される。従って、各光ディスクは、例えば追記する追記情報を様々に設定すれば、異なる選択コンテンツが再生されることになり、例えば同一のエンドユーザによって複数購入された場合でも飽きることなく楽しめるようになる。

【0007】請求項3の発明は、請求項1の構成において、前記コンテンツは、ゲームに関するソフトウェアであることを特徴とする。請求項3の構成によれば、請求項1の作用に加えて、ゲームに関するソフトウェアが記録されて複数販売された各光ディスクは、それぞれ異なるゲーム内容が再生される。

【0008】請求項4の発明は、請求項1の構成において、前記追記情報は、前記ゲームの一部の展開に差し替わる他の展開に関する情報であることを特徴とする。請求項4の構成によれば、請求項1の作用に加えて、各光ディスクは、ゲームの一部の展開が他の展開に差し替わって展開されるため、例えば複数枚購入したエンドユーザが飽きることなく楽しむことができる。

【0009】請求項5の発明は、請求項1の構成において、前記追記情報は、前記ゲームの登場人物或いは登場物に関する情報であることを特徴とする。請求項5の構成によれば、請求項1の作用に加えて、各光ディスクは、ゲームの登場人物或いは登場物を変更或いは追加することができるので、例えば複数枚購入したエンドユーザが飽きることなく楽しむことができる。

【0010】上記目的は、請求項6の発明にあっては、光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断ステップと、前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断され

た場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記ステップと、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて前記コンテンツを変更しつつ再生する再生ステップとを有することを特徴とする追記情報記録再生方法により、達成される。請求項6の構成によれば、光ディスクからは、コンテンツが再生されるようになっている。この光ディスクには、再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が追記領域に追記されるようになっている。この光ディスクは、まず追記領域に追記情報が存在しているか否かが判断され、存在していない場合には追記領域に追記情報が記録される。追記領域に追記情報が記録された光ディスクは、追記領域の追記情報に基づいてコンテンツが変更されつつ再生される。従って、光ディスクは、コンテンツがそのまま再生される代わりに、追記された追記情報に基づく変更がなされたコンテンツが再生される。このため、各光ディスクは、例えば追記する追記情報を様々に設定すれば、異なるコンテンツが再生されることになり、例えば同一のエンドユーザによって複数購入された場合でも飽きることなく楽しめるようになる。

【0011】上記目的は、請求項7の発明にあっては、光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断手段と、前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記手段として機能させると共に、前記コンテンツを、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて変更させつつ再生させることを特徴とする追記情報記録再生プログラムにより、達成される。請求項7の構成によれば、光ディスクからは、コンテンツが再生されるようになっている。この光ディスクには、再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が追記領域に追記されるようになっている。この光ディスクは、まず追記領域に追記情報が存在しているか否かが判断され、存在していない場合には追記領域に追記情報が記録される。追記領域に追記情報が記録された光ディスクは、追記領域の追記情報に基づいてコンテンツが変更されつつ再生される。従って、光ディスクは、コンテンツがそのまま再生される代わりに、追記された追記情報に基づく変更がなされたコンテンツが再生される。このため、各光ディスクは、例えば追記する追記情報を様々に設定すれば、異なるコンテンツが再生されることになり、例えば同一のエンドユーザによって複数購入された場合でも飽きることなく楽しめるようになる。

【0012】上記目的は、請求項8の発明にあっては、光ディスクから再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に前記追記情報が存在しているか否かを判断する判断手段と、前記追記領域に前記追記情報が存在していないと判断された場

合に、前記追記領域に前記追記情報を記録する追記手段として機能させると共に、前記コンテンツを、前記追記領域に追記された前記追記情報に基づいて変更させつつ再生させる追記情報記録再生プログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読み取り可能なプログラム格納媒体により、達成される。請求項8の構成によれば、光ディスクからは、コンテンツが再生されるようになっている。この光ディスクには、再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が追記領域に追記されるようになっている。この光ディスクは、まず追記領域に追記情報が存在しているか否かが判断され、存在していない場合には追記領域に追記情報が記録される。追記領域に追記情報が記録された光ディスクは、追記領域の追記情報に基づいてコンテンツが変更されつつ再生される。従って、光ディスクは、コンテンツがそのまま再生される代わりに、追記された追記情報に基づく変更がなされたコンテンツが再生される。このため、各光ディスクは、例えば追記する追記情報を様々に設定すれば、異なるコンテンツが再生されることになり、例えば同一のエンドユーザによって複数購入された場合でも飽きることなく楽しめるようになる。

#### 【0013】

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態を添付図面に基いて詳細に説明する。なお、以下に述べる実施の形態は、本発明の好適な具体例であるから、技術的に好ましい種々の限定が付されているが、本発明の範囲は、以下の説明において特に本発明を限定する旨の記載がない限り、これらの形態に限られるものではない。

【0014】図1は、本発明の好ましい実施形態としての光ディスク3を含む追記情報記録再生システム22のシステム構成例を示すブロック図である。追記情報記録再生装置としての追記情報記録再生システム22は、少なくとも販売店サーバ18を有し、好ましくは販売元サーバ20を有する。販売店サーバ18は、再生手段2、表示手段4、追記手段6、追記制御手段8及び通信手段10をソフトウェア（追記情報記録再生プログラム）として有する。尚、再生手段2、表示手段4、追記手段6、追記制御手段8及び通信手段10は、全て又は一部がソフトウェアの代わりにハードウェアで構成されていても良く、例えば再生手段2や表示手段4等の一部の構成が省略されていても良いことはいうまでもない。また、追記情報記録再生システム22は、図示しない記録領域に後述する追記情報が未記録の光ディスク3が装着可能となっている。

【0015】この光ディスク3は、その記録領域に所定のコンテンツが記録されており、このコンテンツがエンドユーザの図示しないドライブ装置によって再生される構成となっている。この光ディスク3は、例えば同一のコンテンツがコピーされることで大量に製造される。

【0016】ところで、この光ディスク3は、例えば再生専用の光ディスクであるが、上記追記領域を有している構成となっている。このように追記領域を有する光ディスク3の例としては、例えばDVD（Digital Versatile Disc：商標名）ではBCA（Burst Cutting Area）といった方法が定義されており、これ以外にも特願2001-173781号公報や特願2001-269100号公報に示された技術がある。この技術によれば、通常のROM（Read Only Memory）ドライブにて再生が可能であることから、プログラム領域（追記領域）に記録することができる。

【0017】再生手段2は、光ディスク3に記録されたコンテンツを再生する機能を有する。この光ディスク3は、コンテンツを記録している以外にも、図示しない追記情報を記録することができる構成となっている。この追記情報は、例えばコンテンツが記録されている図示しない記録領域に記録される構成であっても良いし、その記録領域とは異なる図示しない専用の追記領域に記録される構成であっても良い。以下の説明では、追記情報が専用の追記領域に記録される構成であるものとして説明する。また、以下の説明では、光ディスク3に記録されているコンテンツがゲームに関するソフトウェア（以下「ゲームソフト」という）であるものとして説明する。

【0018】表示手段4は、再生手段2によって光ディスク3から再生されたゲームソフトに基づいて所定の表示を行う機能を有する。この表示手段4は、例えば液晶ディスプレイ、有機EL（Electro Luminescence）、CRT（Cathode Ray Tube）である。

【0019】追記制御手段8は、光ディスク3から再生されるコンテンツに変更を加えるための追記情報が記録される追記領域に、既に追記情報が存在しているか否かを判断する機能を有する。また、この追記制御手段8は、光ディスク3の追記領域に追記情報が存在しないと判断すると、追記領域に所定の追記情報を記録するように追記手段6を制御する。

【0020】この追記情報は、通信手段10の機能によって、例えば発売元サーバ20から取得される。尚、この追記情報は、発売元サーバ20から取得する代わりに、例えば販売店サーバ18で予め用意しておくようにしても良いことはいうまでもない。また、再生手段2は、光ディスク3の追記領域に追記された追記情報に基づいてコンテンツを変更しつつ再生する機能を有する。

【0021】発売元サーバ20は、上記追記情報を提供する機能を有し、通信手段12、データベース制御手段14及びデータベース16を有する。この通信手段12は、販売店サーバ18側の通信手段10との間でデータ通信する機能を有する。データベース制御手段14は、データベース16との間でデータの検索、更新、追加、

削除等の制御を行う機能を有する。

【0022】データベース16は、製造された光ディスク3に対応するように追記情報を管理している。この追記情報は、同一のコンテンツを格納している光ディスク3に個性を与えることができる情報である。

【0023】このデータベース16では、例えば1つの識別番号に複数の内容を有する追記情報が対応づけられている。具体的には、この追記情報は、例えばゲームの一部の展開に差し替わる他の展開に関する情報である。このようにすると、各光ディスク3は、ゲームの一部の展開が他の展開に差し替わって展開されるため、例えば複数枚光ディスク3を購入したエンドユーザが飽きることなく楽しむことができるようになる。

【0024】また、この追記情報は、この代わりに、例えばゲームの登場人物や登場物に関する情報であっても良いことはいふまでもない。このようにすると、各光ディスク3は、ゲームの登場人物或いは登場物を変更或いは追加することができるので、例えば複数枚購入したエンドユーザが飽きることなく楽しむことができるようになる。

【0025】図2～図6は、追記情報の一例を示す図である。追記情報は、例えば図2に示すようにタイトルが「ABC01」というコンテンツの登場人物としてのキャラクターを様々に変更或いは追加することができるようにするための情報である。また、追記情報は、図3に示すようにタイトルが「ABC01」というコンテンツにおいて展開されるシーンを様々に変更或いは追加することができるようにするための情報であっても良い。尚、図2及び図3における使用済み欄の「●」は、既に使用されたことを示すフラグを表している。

【0026】また、追記情報は、図4に示すようにタイトルが「ABC01」というコンテンツにおいて登場する登場人物や登場物の登場頻度に重み付けするようにしても良い。このようにすると、エンドユーザが様々な登場人物を楽しむことができる。また、追記情報は、さらに図4に示すような追記情報であることに加えて、図5に示すように書き込み順序（選択順序）で選択されるようにしても良い。

【0027】また、追記情報は、図6に示すように例えば100個のキャラクターを用意し、書き込む毎にチェックが移動するといったことを行っても良い。実際の追記領域への記録は、書き込む順序（識別番号）と割り当て表のキャラクターをリンクさせて所望のキャラクターを発生させるようにしても良い。このとき、識別番号は、適宜循環させるようにしても良い。このようにすると、希少価値のある（発生頻度の低い）キャラクターを作り出すことができ、コンテンツを記録した光ディスク3の商品価値を高めることができる。

【0028】追記情報記録再生システム22は以上のような構成であり、次に図1～図6を参照しつつその動作

例としての追記情報記録再生方法の一例について説明する。図7は、追記情報記録再生方法の一例を示すフローチャートである。ステップST1では、まずエンドユーザが例えばディスク販売店にて所望の光ディスク3を購入する。次にステップST2では、光ディスク3への追記情報の追記が開始される。具体的には、ステップST2では、光ディスク3の追記領域に追記情報を追記するため、例えばエンドユーザが購入する光ディスク3を販売店の店員が追記手段6（追記ライター）にセットし、追記を開始する。

【0029】次にステップST3では、セットされた光ディスク3の追記領域に既に追記情報が書き込まれていないかどうかを確認する。既に追記領域に追記情報が書き込まれている場合には、書き込み済みである旨等の警告がなされ、追記作業が停止する。一方、追記領域に追記情報が書き込まれていない場合には、ステップST5に進み、このステップST5では、追記情報が、例えば発売元サーバ20のデータベース16において予め用意され、追記録制御手段8によって入手されているか否かが判断される。

【0030】もし追記情報が入手されていない場合には、ステップST6に進む。このステップST6では、通信手段10が自動的に図示しないネットワークに接続し、次に発売元サーバ20にアクセスして自動的に接続し、追記情報の要求を行う。尚、この追記情報は、図示しないネットワークを介して事前に発売元サーバ20から販売店サーバ18へ配信しておく構成としても良いし、エンドユーザが光ディスク3を購入して追記情報を追記を行う毎に発売元サーバ20から入手するといった構成としても良いことはいふまでもない。このようにすると、発売元サーバ20側では、実際のディスク購入枚数や販売店毎の売上数、タイトル別の販売枚数等をリアルタイムで把握することができる。

【0031】次にステップST7では、発売元サーバ20は、上記要求に従いデータベース16から追記情報を取得して販売店サーバ18へ配信し、ステップST8に進む。一方、ステップST5においてデータベース16に追記情報が予め用意されている場合にも、ステップST8に進む。次にステップST8では、追記手段9によって所望の追記情報を追記領域に記録する。従って、複数の光ディスク3は、それぞれ記録されているある特定のコンテンツと同一のコンテンツが記録されていた場合には、各々その追記領域に追記された追記情報に基づいて内容が変更されつつ、例えばユーザのドライブ装置によってコンテンツが再生されるようになる。

【0032】本発明の実施形態によれば、ある特定のコンテンツと同一のコンテンツを記録した複数の光ディスク3を再生した場合に、それぞれ異なる個性的な内容が再生されるようになるので、光ディスク3のエンドユーザに対してより楽しみを与えることができる。従って、

本実施形態によれば、コンテンツを記録した光ディスク3の購買意欲を刺激することができ、1人のエンドユーザに複数枚の光ディスク3を購入させるといった販売促進を図ることができる。

【0033】また、複数の光ディスク3は、同じタイトルのコンテンツが記録されていたとしても、光ディスク3毎にコンテンツの内容に登場するキャラクタを異なるようにすることができる。よって、同じタイトルのコンテンツが記録されている複数の光ディスク3であっても、エンドユーザが飽きることなく楽しむことができるようにすることができる。さらに、追記情報を図4や図5に示すように設定すると共にキャラクタを複数設定すると、各キャラクタはコンテンツの内容での発生確率を違うようにすることができる。つまり、この光ディスク3は、希少価値のあるキャラクタを登場させることができるので、エンドユーザの光ディスク3の購買意欲を刺激し、次の購入へつなげることもできる。

【0034】ところで本発明は上述した実施形態に限定されるものではない。上記実施形態では、光ディスク3には、コンテンツとして、選択可能な複数の選択コンテンツが記録されており、追記情報に基づいてそれら複数の選択コンテンツの内の少なくとも1つが選択されて、コンテンツの一部として再生されるようにしても良い。このようにすると、各光ディスクは、例えば追記する追記情報を様々に設定すれば、異なる選択コンテンツが再生されることになり、例えば同一のエンドユーザによって複数購入された場合でも飽きることなく楽しめるようになる。

【0035】上記実施形態では、コンテンツが、ゲームに関する情報であるとして説明しているがこれに限られず、映画に関する情報であっても良いことはいうまでもない。また、上記実施形態では、エンドユーザが上記光ディスク3のコンテンツを再生してコンテンツにアクセスするには、まず最初に追記領域に追記情報が記録済みであるか否かをチェックし、未記録であれば未記録である旨の警告等を表示し、処理を停止する構成としても良いことはいうまでもない。

【0036】上述した一連の処理を実行する追記情報記録再生プログラムをコンピュータにインストールし、コンピュータによって実行可能な状態とするために用いられるプログラム格納媒体としては、例えばフロッピー（登録商標）のようなフレキシブルディスク、CD-ROM（Compact Disc Read Only Memory）、DVD（Digital Versa

title Disc）などのパッケージメディアのみならず、プログラムが一時的もしくは永続的に格納される半導体メモリや磁気ディスクなどで実現しても良い。

【0037】これらプログラム格納媒体にプログラムを格納する手段としては、ローカルエリアネットワークやインターネット、デジタル衛星放送などの有線および無線通信媒体を利用しても良く、ルーターやモデム等の各種通信インターフェースを介在させて格納するようにしてもよい。

【0038】また、上述した追記情報記録再生システム22は、それぞれ上記プログラム格納媒体のプログラム等のデータを少なくとも読み取ることができるドライブ装置を備えていても良い。

【0039】また、上記機能を発揮させるためのプログラムは、上記プログラム格納媒体に格納されている形態のみならず、インターネット等の各種通信手段を経由してデータ通信される形態であっても良いことはいうまでもない。

【0040】上記実施形態の各構成は、その一部を省略したり、上記とは異なるように任意に組み合わせることができる。

【0041】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、ある特定のコンテンツと同一のコンテンツを記録した複数の光ディスクを再生した場合に、それぞれ異なる内容が再生される追記情報記録再生装置、追記情報記録再生方法、追記情報記録再生プログラム及び、追記情報記録再生プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能なプログラム格納媒体を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の好ましい実施形態としての光ディスクを含む追記情報記録再生システムのシステム構成例を示すブロック図。

【図2】追記情報の一例を示す図。

【図3】追記情報の一例を示す図。

【図4】追記情報の一例を示す図。

【図5】追記情報の一例を示す図。

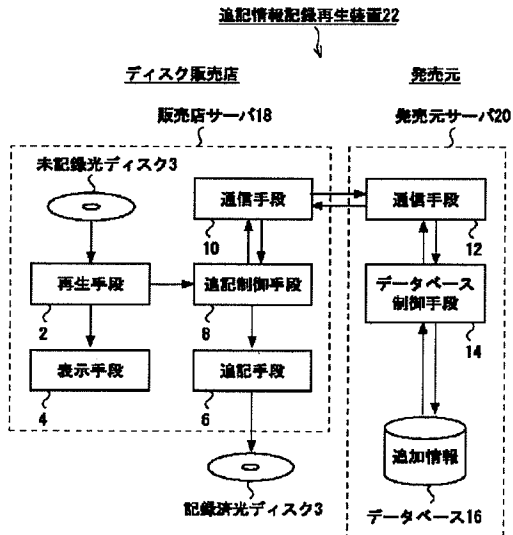
【図6】追記情報の一例を示す図。

【図7】追記情報記録再生方法の一例を示すフローチャート。

【符号の説明】

3・・・光ディスク、6・・・追記手段、8・・・追記制御手段（判断手段）、22・・・追記情報記録再生システム（追記情報記録再生装置）

【図1】



【図2】

タイトル:ABC01

| 使用済   | S/N | キャラクター     | パワー   | 攻撃力   | 防御力   |
|-------|-----|------------|-------|-------|-------|
| ●     | 1   | CharacterA | 1500  | 1000  | 5500  |
| ●     | 2   | CharacterB | 6000  | 3500  | 4000  |
|       | 3   | CharacterC | 3200  | 5000  | 1500  |
| ..... | ... | .....      | ..... | ..... | ..... |

①キャラクター

【図3】

タイトル:ABC01

| 使用済   | S/N | 展開場面  |
|-------|-----|-------|
| ●     | 1   | シーン①  |
| ●     | 2   | シーン②  |
|       | 3   | シーン③  |
| ..... | ... | ..... |

②シーン

【図4】

タイトル:ABC01

|     | キャラクター     | 発生確率  | S/N                                   | パワー   | 攻撃力   | 防御力   |
|-----|------------|-------|---------------------------------------|-------|-------|-------|
| 1   | CharacterA | 1/10  | 1, 11, 21, 31, 41, 51, 61, 71, 81, 91 | 1500  | 1000  | 5500  |
| 2   | CharacterB | 1/50  | 55, 99                                | 10000 | 5500  | 9000  |
| 3   | CharacterC | 1/20  | 5, 25, 45, 65, 85                     | 3200  | 7000  | 1500  |
| 4   | CharacterD | 1/10  | 2, 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72, 82, 92 | 4000  | 2500  | 2500  |
| ... | .....      | ..... | .....                                 | ..... | ..... | ..... |
| 23  | CharacterW | 1/10  | 3, 13, 23, 33, 43, 53, 63, 73, 83, 93 | 2000  | 2000  | 3500  |
| 24  | CharacterX | 1/100 | 100                                   | 15000 | 10000 | 8000  |
| ... | .....      | ..... | .....                                 | ..... | ..... | ..... |

キャラクター割当表 (S/Nが1~100の場合)

【図5】

タイトル:ABC01

| S/N      | 1 | 2 | 3 | 4 | ..... | 99 | 100 |
|----------|---|---|---|---|-------|----|-----|
| 次のキャラクター |   |   | ● |   | ..... |    |     |

書き込み順序表 (S/Nが1~100の場合)



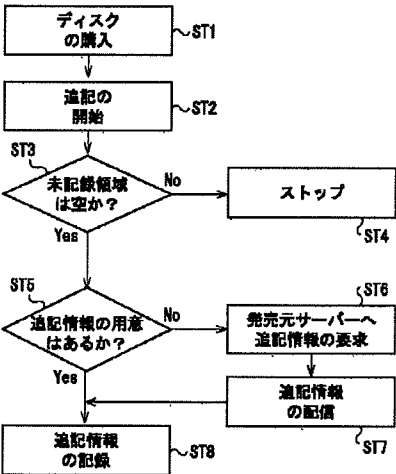
【図6】

タイトル:ABC01

| 次の番   | S/N | キャラクター      | パワー   | 攻撃力   | 防御力   |
|-------|-----|-------------|-------|-------|-------|
|       | 1   | CharacterA1 | 1500  | 1000  | 5500  |
|       | 2   | CharacterB1 | 4500  | 2000  | 1500  |
|       | 3   | CharacterC1 | 15500 | 5000  | 8500  |
| ●     | 4   | CharacterD1 | 2500  | 3000  | 4500  |
|       | 5   | CharacterE1 | 9000  | 3500  | 8000  |
| ..... | ... | .....       | ..... | ..... | ..... |
|       | 99  | CharacterX4 | 3200  | 5000  | 1500  |
|       | 100 | CharacterY4 | 10000 | 7000  | 4500  |

キャラクター

【図7】



フロントページの続き

|                          |       |               |                                |
|--------------------------|-------|---------------|--------------------------------|
| (51)Int.Cl. <sup>7</sup> | 識別記号  | F I           | テーマコート* (参考)                   |
| G 1 1 B 20/10            |       | G 1 1 B 20/10 | 3 1 1                          |
|                          | 3 1 1 | 20/12         |                                |
| 20/12                    |       | 27/00         | D                              |
| 27/00                    |       | 27/02         | K                              |
| (72)発明者 先納 敏彦            |       | F ターム(参考)     | 2C001 BA02 BB08 BC05 CB01 CB02 |
| 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番35号 株式 |       |               | CB06 CB08                      |
| 会社ソニー・ディスクテクノロジー内        |       |               | 5D044 AB03 BC03 BC08 CC06 DE02 |
|                          |       |               | DE03 DE12 DE14 DE29 DE54       |
|                          |       |               | DE57 DE58 EF05 GK12 HL11       |
|                          |       |               | 5D090 AA01 BB02 CC01 CC14 DD03 |
|                          |       |               | DD05 FF14 FF34 GG12 GG16       |
|                          |       |               | 5D110 AA15 AA27 AA29 CA05 CA06 |